

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

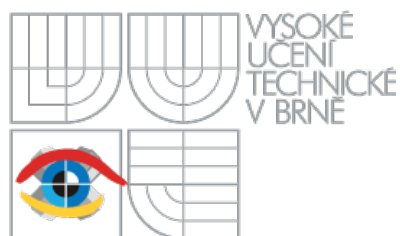
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ART

ATELIÉR VIDEO
STUDIO VIDEO



FAKULTA
VÝTVARNÝCH
UMĚNÍ

GLOBAL ENVIRONMENT

GLOBAL ENVIRONMENT

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR'S THESIS

AUTOR PRÁCE
AUTHOR

BcA. RENÁTA PINTÉROVÁ

VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR

MgA. JAN ŠRÁMEK

OPONENT PRÁCE
OPPONENT

Mgr. JAN ZÁLEŠÁK, Ph.D.

BRNO 2015

DOKUMENTACE VŠKP

K obhajobě bylo předloženo 5 obrazů (2 digitální koláže, 3 fotografie).



Renáta Pintérová, sochársky objek (ready-made), hlava Venuše (plastické igelity, samosušiaca modelovacia hmota, plastelína)
karton, fixačné telieska FLO-PAK, 2015



Renáta Pintérová, rozpracovaná priestorová inštalácia so sochárskym objektom, 2015



Renáta Pintérová, digitálna koláž, vizualizácia, 2015



Renáta Pintérová, rozpracovaná priestorová inštalácia, nájdený materiál v kombinácii so sochárskymi objektami 2015



Renáta Pintérová, digitálna koláž, vizualzácia, 2015

Vo svojej práci sa zaoberám vytváraním sochárskych objektov, privlastňovaním si produktovej estetiky a vizuálnym výskumom. Začleňovaním a oživovaním týchto sochárskych objektov a obyčajných vecí v prostredí/environmente.

Hlavným inšpiračným zdrojom je nájdený digitálny obrazový materiál, ktorý v cirkulácii internetu vytvára nekonečné množstvo nových asociácií. Digitálne sa stáva tak materiálnym, alebo je už jeho prirodzenou súčasťou.

Dôvod prečo sa zaoberám touto tematikou vo svojej práci je úplná sloboda fantázie a vizuálnej pamäti ktorá je podmienená všadeprítomnými digitálnymi obrazmi súčasnej vizuálnej kultúry. Post-irónia a vtip podobné atmosfére rôznych digitálnych kolážov a meme obrázkov na internete sa vytvára už samovoľne pri zhotovovaní objektov, aj pri ich začleňovaní do environmentu, čo predstavuje pre mňa formu zábavy.

Sochárske objekty sú kombinované a sčasti vytvárané s nájdeného odpadového materiálu. Rušenie hraníc medzi vysokým umením a nízkym odpadom. Nízke - odpad sa stáva vysokým pri pretváraní do sochárskych objektov, alebo naopak sochársky objekt sa stáva nízkym produktom. Je to priamy odkaz na populárnu kultúru a odpadový materiál vytvára rovnako konotácie s digitálnym obrazovým odpadom ktorý sa vytvára na internete. Nekonečné verzie vtipných digitálnych koláží s obrázkami klasických sôch, alebo iného obrazového materiálu, ktoré cirkulujú na internete od neznámych užívateľov, predstavujú pre mňa formu nekonečne reprodukovaneho- recyklovaného digitálneho obrazu- odpadu. Toto je naša súčasná kultúra ktorá si tak veľmi zakladá na tradícii, ak je vôbec možné hovoriť v súčasnosti o nejakej existujúcej kultúre alebo o tradícii.

Pri inštalácii objektov v priestore využívam rovnaký princíp vytvárania obrazovej asociácie ako sa vytvára na internete, náhodným obrazovým radením. Tento princíp vytvárania obrazovej asociácie sa stáva už prirodzeným a tak ho už aj prirodzeným spôsobom začleňujem do vlastného environmentu. Vzniká tak vlastný globálny environment.

Univerzum objektov v priestore, ktoré sú prepojené cez vlastnú materiálnosť a farebnosť. Tieto objekty vytvárajú vzájomné asociácie, zámerné ale aj náhodné, ktoré ale ponechávajú priestor pre individuálnu fantáziu. Jednotlivé objekty žijú vlastným životom, nadobúdajú vlastný charakter zo svojej materiálnosti, komunikujú medzi sebou a vytvárajú si tak vlastné príbehy.

Toto oživovanie neživých objektov čiže animizmus sa objavuje v posledných rokoch súčasného umenia najmä u mladšej generácie. Umelci ako Helen Marten, Oliver Laric, Trisha Baga, Katja Novitskova a ďalší, u väčšiny ktorých okrem estetiky (POST-internetu), vzrástol

tak isto záujem o využívanie rôznych animovaných postupov v tvorbe, ktoré potom prirodzene prešli aj do objektového animizmu v galerijnom priestore.

Umelec Mark Leckey tvrdí , že čím viac vypočítaným sa náš environment stáva, tým rýchlejšie nás to navracia späť k našej primitívnej minulosti a k animistickému pohľadu na svet, kde všetko má dušu. Kamene, stromy, človek, chladnička...všetky objekty vo svete sa stávajú citlivejšími a vnímavejšími. Veci ktoré boli kedysi považované za nemé alebo hlúpe sa stávajú adresovateľnými. Táto univerzálna adresovateľnosť vytvára magickú sieť vecí v priestore, krajine.

Dielo tvorí inštalačný celok v prostredí video štúdia, kde jednotlivé sochárske objekty a obyčajné predmety sú prirodzeným spôsobom začlenené do environmentu. Vytvárajú sieť vecí ktorá je prepojená cez svoju materiálnosť. Ruší sa hierarchizácia medzi umeleckým objektom a obyčajným environmentálnym materiálom. Hlavným zámerom mojej inštalácie je umožniť divákovi citlivejšie vnímanie vecí v priestore, vizuálne estetický prežitok podmienený objektovou materiálnosťou a nabádať diváka k zapojení vlastnej fantázie v tejto voľnej hre vecí.